



Real-Media Painting Software

Benutzerhandbuch
v. 1.5.5



Einführung

Willkommen zu Rebelle!

Rebelle ist ein einzigartiges Malprogramm, mit welchem Sie realistische nasse und trockene Mediengrafiken kreieren können mit verblüffenden Echtzeit-Simulationen von Flüssigkeitsverläufen, Farbvermischungen, Feuchtigkeitsstreuungen und Trockneneffekten.

Wir haben Rebelle entwickelt für CG Künstler ebenso wie für traditionelle Maler, die ihr künstlerisches Repertoire ergründen und erweitern möchten mit modernster und bahnbrechender Digital-Maltechnologie.

In diesem Handbuch finden Sie umfassende Informationen, die alle notwendigen Details zur problemlosen Nutzung dieser Software umfassen. Wir haben Ihnen hier Features, nützliche Hinweise und einige technische Ausführungen zu Rebelle zusammengefasst.

Danke, dass Sie Rebelle erworben haben. Ich hoffe, dass Sie viel Freude beim Malen und Kreieren haben!

Peter Blaškovič
Entwickler von Rebelle

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Erste Schritte	5
Installation und Registrierung von Rebelle	5
Rebelle Interface / Benutzeroberfläche	7
Tools Panel / Werkzeuge-Fenster	9
Watercolor Tool Properties / Aquarell-Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften	10
Acrylic Tool Properties / Acrylfarben-Werkzeugeigenschaften	11
Pastel Tool Properties / Pastellkreiden-Werkzeugeigenschaften	13
Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften	13
Ink Pen Tool Properties / Tusche-Werkzeugeigenschaften (Feder)	13
Marker Tool Properties / Filzstifte-Werkzeugeigenschaften	14
Airbrush Tool Properties / Airbrush-Werkzeugeigenschaften	14
Eraser Tool Properties / Radiergummi-Eigenschaften	14
Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften	15
Smudge Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften	15
Water Tool Properties / 'Nass machen -Werkzeugeigenschaften	16
Dry Tool Properties / Trocknen-Werkzeugeigenschaften	16
Blow Tool Properties / Blasen-WerkzeugEigenschaften	16
Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften	17
Navigator Panel / Navigationsfenster	19
Tilt Panel / Kippen-Fenster	20
Color Panel / Farben-Fenster	21
Color Set Panel / Farbpalette-Fenster	22
Layers Panel / Ebenen-Fenster	24
The Menu Bar / Menüleiste	26
File Menu / Datei-Menü	26
Edit Menu / Bearbeiten-Menü	28
Layer Menu / Ebenen-Menü	28
View Menu / Ansichtsmenü	28
Window Menu / Fenster-Menü	29
Help Menu / Hilfe	29

Preferences / Voreinstellungen	31
Starting Painting / Der Malbeginn.....	33
Workflow Options / Optionen	33
Working with Water / Arbeiten mit Wasser	33
Tracing Option / Nachzeichnen-Option.....	35
Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung	35
Art Canvases / Kunstleinwände	36
Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern	38
Creating a New Painting / Neues Bild erstellen.....	38
Opening a Painting / Bild öffnen	38
Saving a Painting / Bild speichern.....	38
Closing Application / Programm schließen	39
Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie	40
Galerie-Konto erzeugen.....	40
Veröffentlichen eigener Werke	40
Galerieprofil und Bilder bearbeiten.....	40
Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel	41
Copyright & Danksagungen.....	43
Rebelle End-User Software License Agreement.....	44

Erste Schritte

Installation und Registrierung von Rebelle

Download & Installieren

Nach Erwerb von Rebelle auf unserer Website erhalten Sie eine E-Mail mit dem Download-Link und Ihren Registrierungsdetails.

Mac OS X User

Downloaden Sie die .dmg Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Lokalisieren Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle.dmg". Doppelklicken Sie auf den Installer, um die Installation auszuführen.

Windows User

Downloaden Sie die .zip Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Suchen Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle.zip". Extrahieren Sie den .zip-Ordner und doppelklicken Sie auf den .exe-Installer, um die Installation auszuführen.

Registrieren

Füllen Sie Ihre Registrierungsdetails gemäß Ihrer Registrierungs-E-Mail aus. Bitte überprüfen Sie, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Die Internetverbindung ist für die Aktivierung erforderlich, um Ihre Registrierungsdetails zu prüfen.

*TIPP: Wir empfehlen, Ihren Registrierungsschlüssel und ID per **Copy & Paste** einzufügen, um Rechtschreibfehler zu vermeiden und vice versa.*

Der erste Programmstart

Beim ersten Start oder Programmupdates auf eine neuere Version sehen Sie ein Einführungstutorial. Dieses Tutorial wird Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen leiten. Sie können das Einführungstutorial auch jederzeit vom Menü -> Hilfe -> Einführung aus starten.

Systemanforderungen

Minimum: Intel i3 oder äquivalent AMD, 4GB RAM, 50MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 1GB RAM, Windows XP, Vista, oder OS X 10.7 - mit dieser Konfiguration kann die Aquarell-Wasserfarben-Simulation langsamer funktionieren, ein schnellerer Prozessor und größerer Speicher sind besser.

Empfohlen: Intel i7 oder äquivalent AMD, 16GB RAM, 50MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 2GB RAM, Windows 7, 8 oder OS X 10.9, 10.10, Wacom Tablett.

Support für Rebelle

Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung von Rebelle benötigen, ziehen Sie bitte das enthaltene Hilfemanual zu Rate. Wir haben versucht, es einfach zu halten und alle erforderlichen Informationen zu umfassen.

Gerne können Sie uns eine E-Mail senden an support@escapemotions.com bei Fragen, technischen Problemen oder wenn Sie uns grüßen möchten.

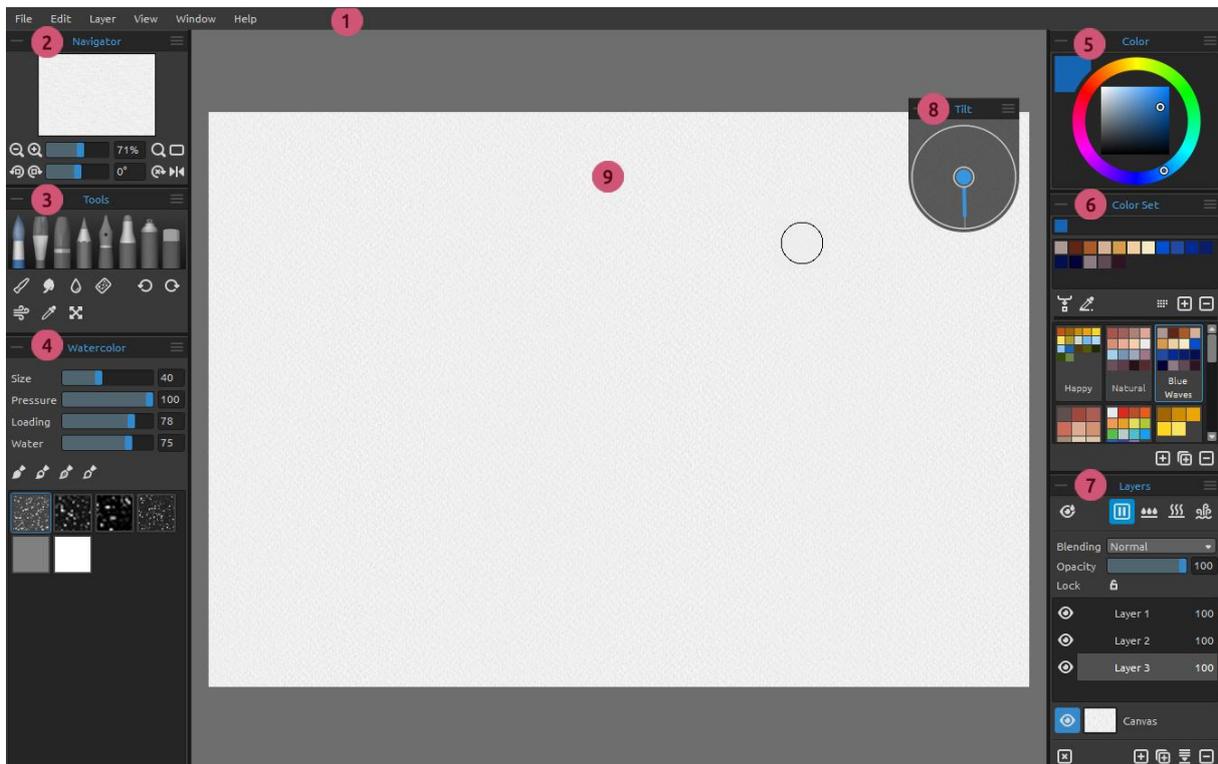
Bevor Sie eine Frage stellen, lesen Sie bitte die **FAQ** auf unserer Website rebelle.escapemotions.com. Finden Sie dort keine Antwort, fügen Sie bitte Ihre Computerkonfiguration Ihrer E-Mail bei (Windows / Mac OS, 32/64bit OS, Prozessor, Grafikkarte, Speicher). Dies hilft uns, Antworten schneller zu finden.

Community

Bleiben Sie mit uns in Verbindung über unsere Social Channels - klicken Sie auf unten stehende Icons und besuchen Sie unsere Seiten auf Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt und Behance.



Rebelle Interface / Benutzeroberfläche



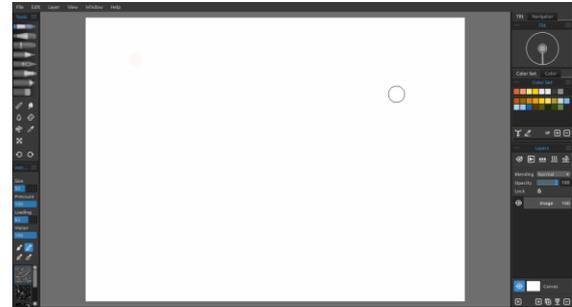
- 1 - Menu Bar / Menüleiste
- 2 - Navigator Panel / Navigationsfenster
- 3 - Tools Panel / Werkzeuge-Fenster
- 4 - Properties Panel / Werkzeugeigenschaften
- 5 - Color Panel / Farben-Fenster
- 6 - Color Set Panel / Farbpalette-Fenster
- 7 - Layers Panel / Ebenen-Fenster
- 8 - Tilt Panel / Kippen-Fenster
- 9 - Canvas / Leinwand

TIPP: Navigator-, Werkzeuge-, Farben-, Farbpalette-, Ebenen- und Kippen-Fenster sind andockbar – Sie können deren Positionen verschieben und die Größen ändern. Die Fenster verstecken sich, wenn Sie auf der Leinwand hinter ihnen malen.

Sie können die standardmäßige Rebelle Programmoberfläche nach Ihren Bedürfnissen anpassen. Dies sind die Beispiele des Layouts der Programmoberfläche:

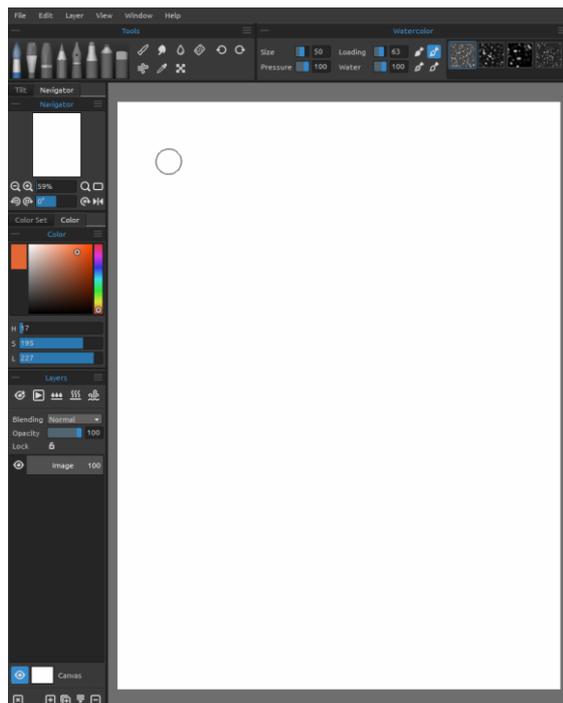


1. Default-Oberfläche mit dem angedockten Kippen-Fenster.

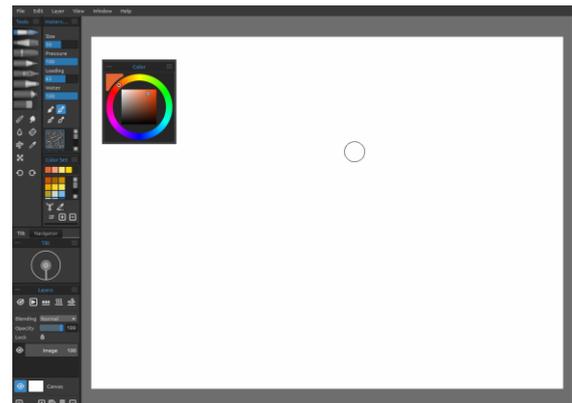


2. Links: Werkzeuge-Fenster und Werkzeugeigenschaften in der vertikalen Position

Rechts: Alle andere Fenster werden zusammengeführt.

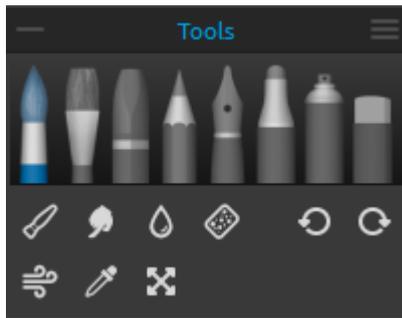


3. Werkzeuge-Fenster und Werkzeugeigenschaften in der horizontalen Position am oben, alle andere Fenster werden am links zusammengeführt.



4. Werkzeuge-Fenster, Farbpalette und Werkzeugeigenschaften in der vertikalen Position zusammen mit allen anderen Fenstern am links zusammengeführt. Farben-Fenster wird angedockt.

Tools Panel / Werkzeuge-Fenster



Brushes / Pinsel - Aquarell-Wasserfarben, Acrylfarben, Pastellkreiden, Stifte, Tuschewerkzeug (Feder), Filzstifte (Marker) und Airbrush.

Eraser / Radierer - Radierwerkzeug auswählen

Tools / Werkzeuge - Füllen, Verwischen, Wasser, Trocknen, Blasen, Farbwähler und Transformieren.

Undo & Redo / Rückgängig & Wiederholen - Letzten Schritt rückgängig machen oder wiederholen.

— **Collapse Panel / Fenster ausblenden** - Blenden Sie das Werkzeuge-Fenster aus. Dieser Button findet sich in jedem Fenster der Rebelleprogramoberfläche statt.

☰ **Tools Panel Menu** -Werkzeuge-Fenster-Menü - Das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Die nachstehende Abbildung zeigt das Verhalten der einzelnen Maltechniken.



 **Blend / Vermischen** - Werkzeug zum Vermischen von Farben oder Pinselstrichen.

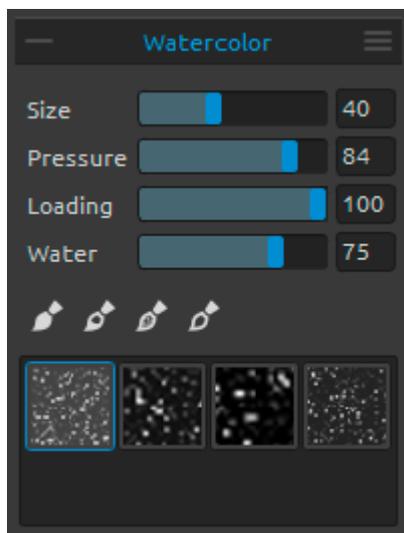
 **Smudge / Verwischen** - Werkzeug zum Verwischen von Farben oder Pinselstrichen.

 **Water / Nass machen** - Wählen Sie das Nass machen-Werkzeug, um Wasserauftrag an bestimmten Stellen zu erhalten.

-  **Dry / Trocknen** - Wählen Sie das Trocknen-Werkzeug, um Farbaufträge an bestimmten Stellen zu trocknen.
-  **Blow / Blasen** - Wählen Sie dieses Werkzeug, um nasse Farbaufträge zu verblasen.
-  **Pick / Farbwähler** - Verwenden Sie den Farbwähler, um eine bestimmte Farbe auf Ihrer Leinwand zu wählen.
-  **Transform / Transformieren** - Hier können Sie ausgewählte Ebenen bewegen und deren Größe verändern.

 **Undo / Rückgängig** - Letzten Schritt rückgängig machen.

 **Redo / Wiederholen** - Letzte Bildänderung wiederholen.



Watercolor Tool Properties / Aquarell-Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften

Die Parameter simulieren das standardmäßige Verhalten von Aquarell-Wasserfarben. Für andere Effekte können Sie diese nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100). Wird ein Tablett Stift verwendet, können Sie die Druckempfindlichkeit einstellen.

Loading / Farbmenge - Wählt die im Pinsel aufgenommene Farbmenge (1-100). Dies beeinflusst die aufzutragende Farbdicke.

Water / Wasser - Wählt die im Pinsel aufgenommene Wassermenge (1-100). Je mehr Wasser, desto realistischer wird der zu erreichende Wasserverlauf.

TIPP: Setzen Sie "Water" auf 1, um einen leichten Wasserauftrag zu erhalten; oder wählen Sie höhere Werte, um mehr Wasser auf bestimmte Stellen der Leinwand aufzutragen. Man benötigt nicht viel Wasser, um einen schönen Aquarell-Wasserfarben-Effekt zu erzielen.

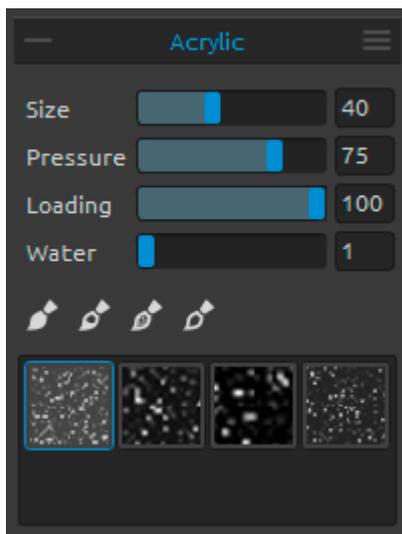
 **Permanent Brush / Permanenter Pinsel** - Wenn es aktiviert ist, hält der Pinsel die Farbmenge ständig. Sie können mit "Farbmenge"-Schieberegler wählen wie viel Farbe möchten Sie auf dem Pinsel haben.

 **Normal Brush / Normaler Pinsel** - Das Standardmodus des Pinsels. Die aufgenommene Farbpigmentmenge wird nach "Farbmenge"-Schieberegler beeinflusst.

 **Dirty Brush / Verschmutzter Pinsel** - Verschmutzter Pinsel wird sich niemals reinigen und bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt.

 **Clean Brush / Sauberer Pinsel** - Sauberer Pinsel ist nicht mit einem Pigment geladen. Wenn es aktiviert ist, wird der Pinsel von jeder Farbe, die auf der Leinwand verläuft, neu gefärbt.

 **Properties Panel Menu / Werkzeugeigenschaften-Menü** - Standardwerte wiederherstellen oder das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.



Acrylic Tool Properties / Acrylfarben-Werkzeugeigenschaften

Acrylfarben sind ein feuchtes Malmittel, das zumeist mit flachen Pinseln aufgetragen wird. Sie können die Farbparameter nach Ihren Wünschen ändern:

Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

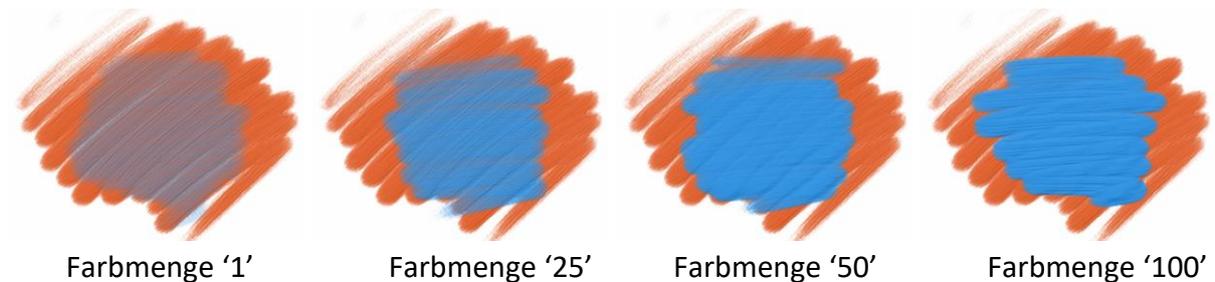
Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100). Beeinflusst die Farbdicke des Pinselauftrags.

Loading / Farbmenge - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Farbmenge (1-100).

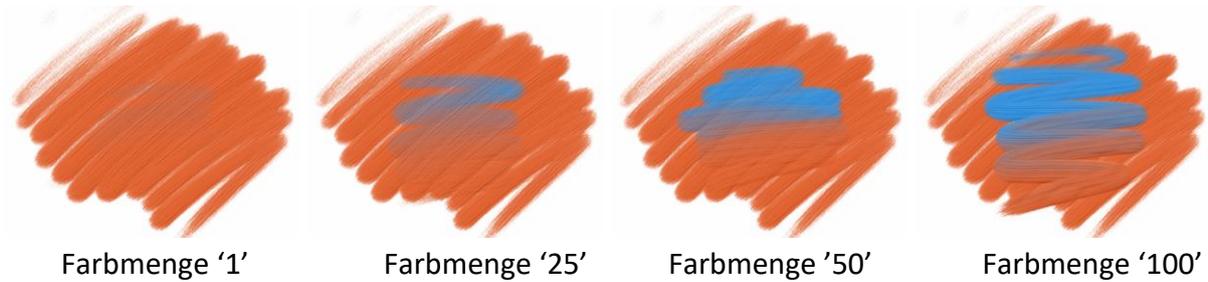
Water / Wasser - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Wassermenge (1-100) in der Farbe.

TIPP: Setzen Sie "Druck" und "Farbmenge" auf niedrige Werte, und Sie erhalten einen leichteren Pinselstrich. Setzen Sie beide auf höhere Werte, um einen dickeren Pinselstrich mit größerer Farbmenge zu erhalten.

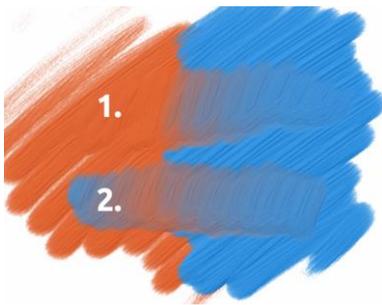
 **Permanent Brush / Permanenter Pinsel** - Wenn es aktiviert ist, hält der Pinsel die Farbmenge ständig. Sie können mit "Farbmenge"-Schieberegler wählen wie viel Farbe möchten Sie auf dem Pinsel haben:



 **Normal Brush / Normaler Pinsel** - Das Standardmodus des Pinsels. Die aufgenommene Farbpigmentmenge wird nach "Farbmenge"-Schieberegler beeinflusst:

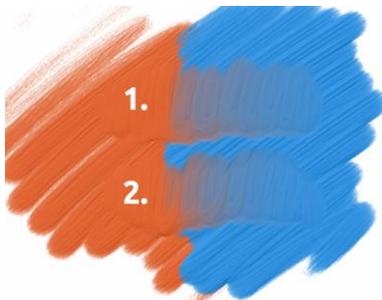


 **Dirty Brush / Verschmutzter Pinsel** - Verschmutzter Pinsel wird sich niemals reinigen und bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt.



- 1. Pinstelstrich:** Tragen Sie den Pinsel von der orangen zur blauen Farbe.
- 2. Pinstelstrich:** Der Pinsel bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt. In unserem Fall ist es blaue Farbe.

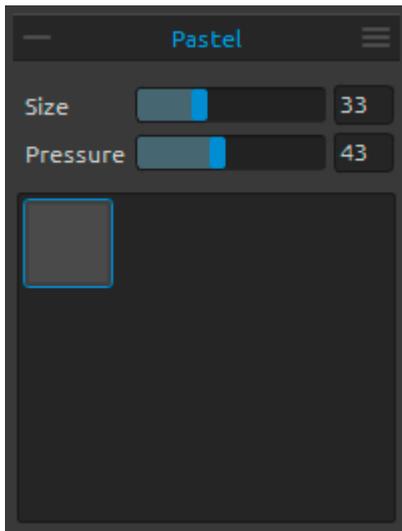
 **Clean Brush / Sauberer Pinsel** - Sauberer Pinsel ist nicht mit einem Pigment geladen. Wenn es aktiviert ist, wird der Pinsel von jeder Farbe, die auf der Leinwand verläuft, neu gefärbt:



- 1. Pinstelstrich:** Tragen Sie den Pinsel von der orangen zur blauen Farbe. Wenn Sie den Pinsel loslassen, reinigt sich der Pinsel.
- 1. Pinstelstrich:** Sauberer Pinsel malt wieder von der orangen zur blauen Farbe.

TIPP: Sie können eigene Tastaturkürzel für Permanenter, Normaler, Verschmutzter und Sauberer Pinsel im Voreinstellungen-Fenster festlegen.

Die Tastaturkürzel können in zwei unterschiedlichen Fenstern (Werkzeuge und Werkzeuge (hold)) eingestellt werden. Wenn Sie das Tastaturkürzel im ersten Fenster (→ Werkzeuge) einstellen, schaltet sich das Tastaturkürzel auf einen speziellen Pinselmodus um. Wenn Sie das Tastaturkürzel im zweiten Fenster (→ Werkzeuge (hold)) einstellen, das von Ihnen gewählte Tastaturkürzel aktiviert sich erst dann, wenn man es gedrückt hält.

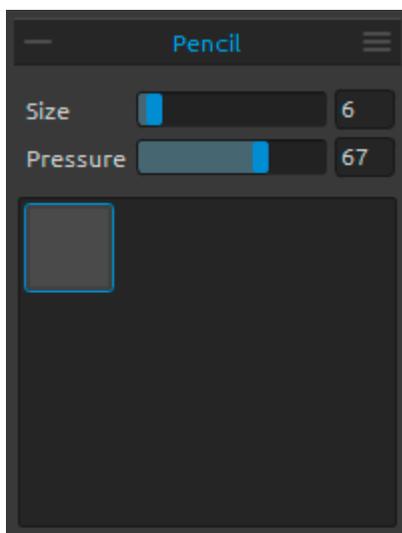


Pastel Tool Properties / Pastellkreiden-Werkzeugeigenschaften

Pastellkreiden sind ein trockenes Malmittel in Stiftform, bestehend aus reinem Farbpigmentpulver und einem Bindemittel. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Pastelldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pastelldruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Pastelstrichs.

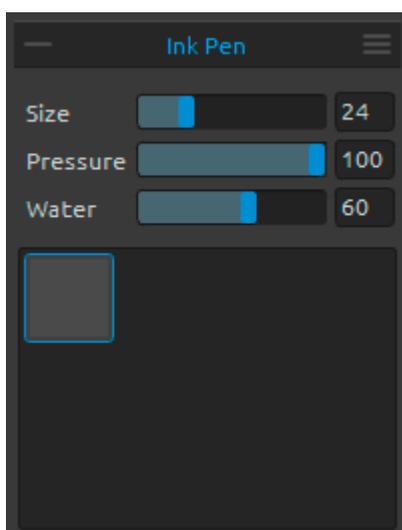


Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften

Farbstifte sind ein Malmittel mit einem dünnen Pigmentkern eingefasst in einen zylindrischen Holzmantel. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Stiftdurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Stiftdruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Stiftestrichs.



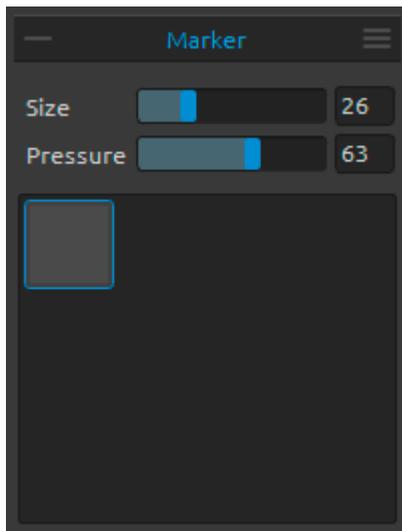
Ink Pen Tool Properties / Tusche-Werkzeugeigenschaften (Feder)

Tusche ist eine Flüssigkeit aus Pigmenten oder Farbstoffen. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Durchmesser des Tuschestrichs (1-100).

Pressure / Druck - Stärke des Tuschestrichs (1-100).

Water / Wasser - Bestimmt den Wassergehalt (1-100) der Tusche.

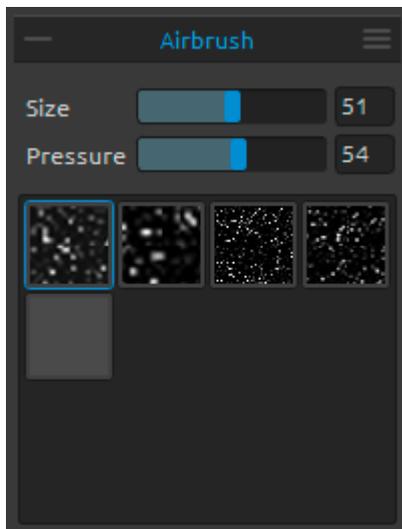


Marker Tool Properties / Filzstifte-Werkzeugeigenschaften

Filzstifte (Marker) haben eine eigene Tintenquelle, und üblicherweise eine Zeichenspitze aus porösen, gepressten Fasern, wie z. B. Filz. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Filzstift- / Markerdurchmesser setzen (1-100).

Pressure / Druck - Farbdichte des Filzstrichs bestimmen (1-100).

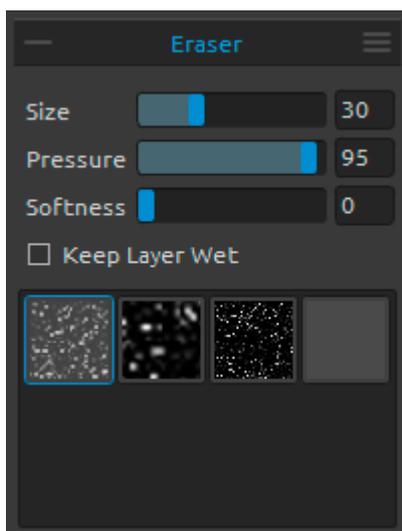


Airbrush Tool Properties / Airbrush-Werkzeugeigenschaften

Airbrush ist eine kleine Spritzpistole auf Luftbasis, die Malmittel wie Tinte und Farbstoffe versprüht. Sie können die Parameter Ihren Bedürfnissen anpassen:

Size / Größe - Durchmesser des Airbrushs setzen (1-100).

Pressure / Druck - Druck des Airbrushs bestimmen (1-100). Dies beeinflusst die Sprühdichte des Airbrushs.



Eraser Tool Properties / Radiergummi-Eigenschaften

Size / Größe - Radiergröße bestimmen.

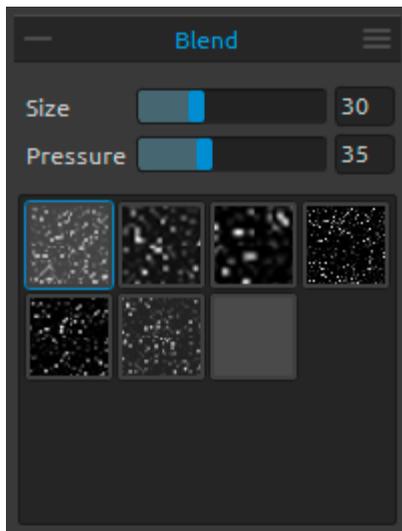
Pressure / Druck - Radierdruck wählen.

Softness / Weichheit - Weichheit auswählen. Ein hoher Wert macht den Radierstrich weicher, während ein niedriger Wert das Papier beeinflusst und die Papierstruktur deutlicher macht.

Keep Layer Wet / Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn der Radiergummi den gelöschten Bereich für die weitere Malerei nass halten soll. Standardmäßig trocknet der Radiergummi komplett den gelöschten Bereich.

TIPP 1: Setzen Sie "Druck" auf niedrige Werte und der Radiergummi wird die Malerei leicht aufhellen.

TIPP 2: Sie können den Radiergummi-Spitz von Tablett-Stift als Radiergummi oder anderes Werkzeug in Voreinstellungen -> Werkzeuge (hold) einstellen. Wählen Sie den Radiergummi und stellen Sie ihn als Stift (Radiergummi) unten im Voreinstellungen-Fenster ein.



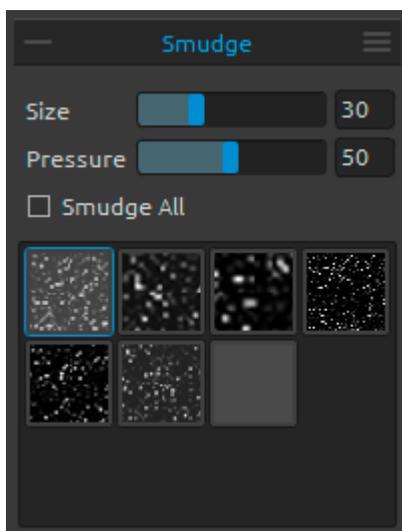
Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften

Dieses Werkzeug vermischt die aufgetragenen Farben und Pinstelstriche.

Size / Größe - Größe des Misch-Werkzeugs setzen.

Pressure / Druck - Druck des Misch-Werkzeugs wählen.

TIPP: Sie können die Farben mit dem Finger auf Tablette mit Touchscreen vermischen. Sie können dies jederzeit im "Einstellungen-Fenster" ändern.



Smudge Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften

Dieses Werkzeug verwischt die feuchten und trockenen Bereiche der Malerei.

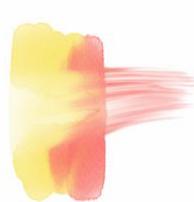
Size / Größe - Größe des Wischwerkzeugs setzen.

Pressure / Druck - Druck des Wischwerkzeugs wählen.

Smudge All / Alles Verwischen - Aktivieren Sie diese Option, wenn sie beide nasse und trockene Gemälde verwischen möchten. Wenn es deaktiviert ist, verwischt das Verwischen-Werkzeug nur die nasse Bereiche des Gemäldes.

Verwischen - nur nass

Alles Verwischen - nass und trocken



In jedem der Werkzeugfenster können Sie verschiedene Pinselstrukturen wählen.

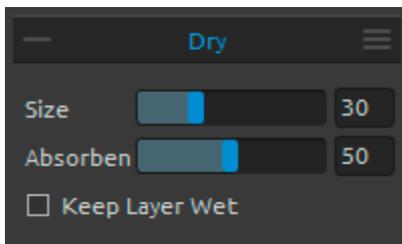
Hinweis: Pinselstrukturen sind verfügbar via Menü: "Help" -> "Show Data folder", wo Sie beliebige Pinsel in den "Brushes" Ordner einfügen können (Pinselbild muss 512x512 Pixel, PNG Format, betragen).



Water Tool Properties / 'Nass machen -Werkzeugeigenschaften'

Size / Größe - Größe des Wasser-Werkzeugs bestimmen.

Water / Wasser - Wassermenge wählen. Je mehr Wasser gewählt ist, desto nasser wird die Leinwand.



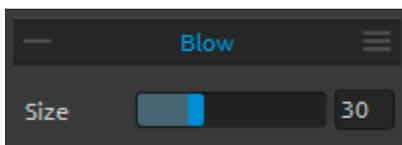
Dry Tool Properties / Trocknen-Werkzeugeigenschaften'

Size / Größe - Größe des Trocknen-Werkzeugs wählen.

Absorbency / Saugfähigkeit - Saugkraft der Leinwand wählen. Je höher die Zahl, desto schneller wird das Wasser absorbiert.

Keep Layer Wet / Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den getrockneten Bereich auf Leinwand befeuchtet für weitere Malen haben möchten. Trocknen-Werkzeug trocknet die Bereiche standardmäßig vollständig aus.

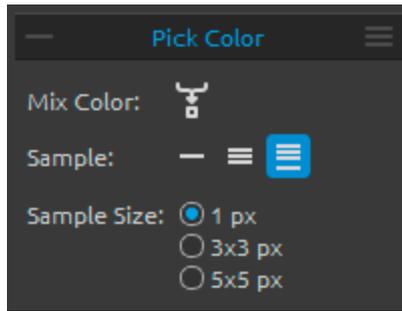
Hinweis: 'Nass machen'- und 'Trocknen'-Werkzeuge schalten automatisch 'Nässe zeigen' - Modus um. Sie können es durch Klicken auf Menü: Datei-> Voreinstellungen -> Werkzeuge ändern. Hier können Sie 'Show wet layer when using Water or Dry tools' / 'Nässe Ebene zeigen, wenn 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge im Nutzung sind' - Option deaktivieren.



Blow Tool Properties / Blasen-Werkzeugeigenschaften'

Dieses Werkzeug verbläst eine nasse Farbe in Richtung Ihres Strichs.

Size / Größe - Größe des Blasen-Werkzeugs wählen.

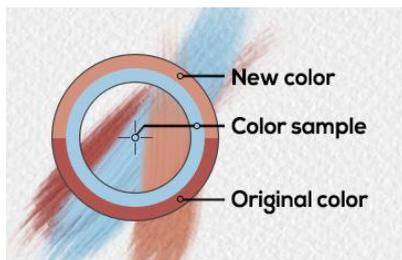


Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften

Mix Color / Farbe mischen - "Mix Colors" aktivieren oder "X" Taste drücken, um Farbe mit der vorherigen Farbe zu mischen. Sie können die Mischempfindlichkeit (Mix Mode Sensitivity) im Voreinstellungen-> Palette -> Mix Mode ändern.

Beispiele:

- **Layer / Ebene** - Farbe wird nur von der aktiven Ebene aufgenommen.
 - ≡ **All Layers / Alle Ebenen** - Farbe wird von allen Ebenen außer der Hintergrundfarbe selektiert.
 - ≡ **Canvas / Leinwand** - Farbe wird von allen Ebenen einschließlich der Papierhintergrundfarbe aufgenommen.
- Sample Size / Mustergröße:** - Größe der durchschnittlichen Farbaufnahme in Pixel.

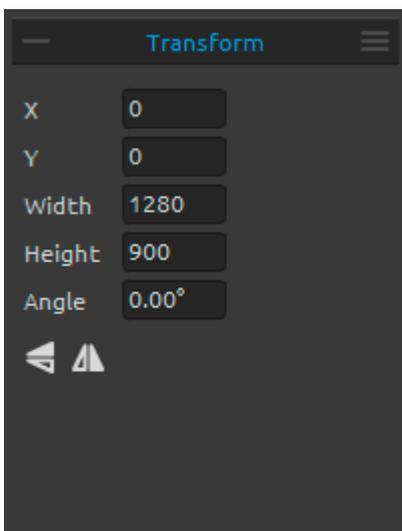


Wenn Sie das Farbwähler- Werkzeug selektieren, verwandelt sich der Cursor in einen Kreis mit 3 unterschiedlichen Farbbereichen:

New Color / Neue Farbe - Die neue gewählte Farbe.

Color Sample / Farbmuster - Die Leinwandfarbe unter der Zielfarbe.

Original Color / Ursprüngliche Farbe - Die alte, ursprünglich benutzte Farbe.



Transformieren - Werkzeug-Eigenschaften

Dies Werkzeug transformiert die aktuelle Ebene und ihre Position.

X - Die Position X der Ebene einstellen.

Y - Die Position Y der Ebene einstellen.

Wenn beide Positionen werden auf 0 eingestellt, wird die Ebene nach linke und obere Leinwandseite transformiert.

Width / Breite - Die Breite der Ebene einstellen.

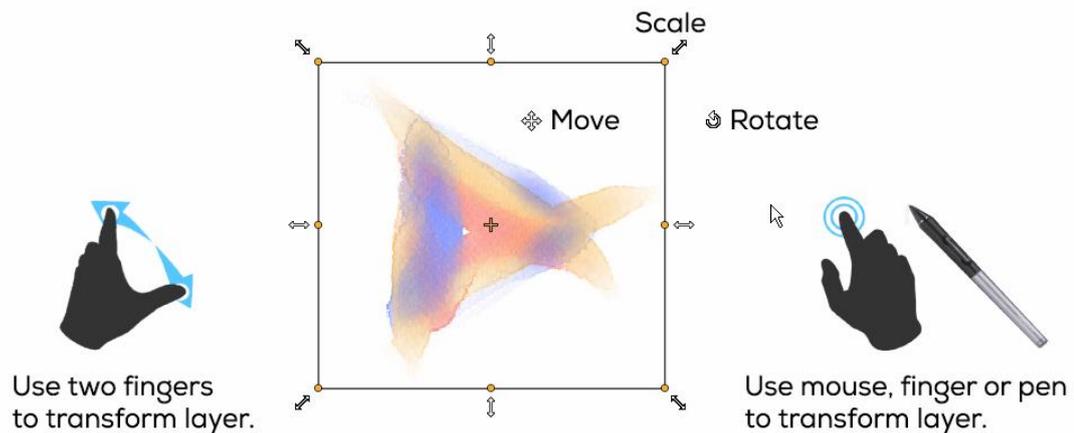
Height / Höhe - Die Höhe der Ebene einstellen.

Angle / Winkel - Der Winkel der Drehung einstellen.

◀ **Flip Vertically / Vertikal spiegeln** - Die Ebene vertikal spiegeln.

▶ **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Die Ebene horizontal spiegeln.

Das folgende Bild zeigt, wie man mit Maus, Tablette-Stift und Touch umwandelt:



Move / Verschieben - Die transformierte Ebene verschieben.

Scale / Skalieren - Diese Funktion vergrößert oder verkleinert die transformierte Ebene zu ihrer oberen linken Ecke. Sie können die Ebene horizontal, vertikal oder nach beide Richtungen skalieren. Benutzen Sie die *Shift* - Tastenkürzel, um die Ebene proportional zu skalieren. Um die Ebene relativ zu ihrem Mittelpunkt zu skalieren, benutzen Sie die *Alt* - Tastenkürzel.

Rotate / Drehen - Diese Funktion dreht die transformierte Ebene um ihren Mittelpunkt. Benutzen Sie die *Shift* - Tastenkürzel um die 45° Drehung sperren aktivieren.

Sie können mit Maus, Tablette-Stift oder Touch die Ebene verschieben, skalieren und drehen. Verwenden Sie *zwei Finger*, um gleichzeitig die Ebene zu bewegen, zu drehen und zu skalieren. Weitere Informationen über Touch-Support in Rebelle finden Sie im Kapitel Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung.

Navigator Panel / Navigationsfenster



Nutzen Sie das Navigationsfenster, um schnell die Ansicht Ihres Kunstwerkes in einer Miniaturansicht zu ändern. Der schwarze Rahmen im Navigationsfenster entspricht dem aktuell sichtbaren Bereich im Hauptfenster.

 **Zoom Out / Auszoomen** - Aus dem Bild herauszoomen (bis 5%).

 **Zoom In / Einzoomen** - In das Bild hineinzoomen (bis 800%).

Zoom Slider / Zoom-Schieberegler - Setzen Sie den Zoom mit dem Schieberegler (1 - 800%).

 **Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen** - Zoomfaktor überprüfen. Bei Klick auf diesen Button wird auf 100% gezoomt.

 **Fit to Screen / An Bildschirm anpassen** - Passt die Leinwand der Bildschirmgröße an.

 **Rotate Counterclockwise / Gegen den Uhrzeigersinn drehen** - Das Ansichtsfenster gegen den Uhrzeigersinn drehen.

 **Rotate Clockwise / Im Uhrzeigersinn drehen** - Das Ansichtsfenster im Uhrzeigersinn drehen.

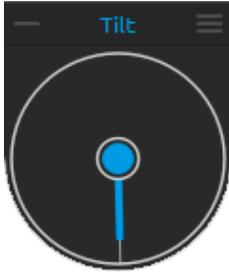
Rotation Slider / Drehung-Schieberegler - Der Drehwert mit dem Schieber wählen. (-180° ~ 180°).

 **Reset Rotation / Drehung wiederherstellen** - Drücken Sie die Taste, um den Drehwert auf 0° zurückzusetzen.

 **Flip / Spiegeln** - Das Ansichtsfenster spiegeln. Das Spiegeln-Werkzeug spiegelt das Ansichtsfenster zerstörungsfrei und transformiert das Bild nicht. Das Button wird hervorgehoben dargestellt, wenn das Ansichtsfenster gespiegelt wird.

 **Navigator Panel Menu / Navigationsfenster-Menü** - Die **Graustufenansicht** einschalten oder das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Tilt Panel / Kippen-Fenster



Das Kippwerkzeug beeinflusst die Fließrichtung nasser Farbaufträge. Es besteht aus einem Kreis mit einem Zeiger, den Sie justieren und rotieren können. Schalten Sie das Kippwerkzeug ein und aus durch Klick auf den mittleren Kreis. Durch Klick auf den Zeiger setzen Sie die Richtung und Winkel der Leinwand-Neigung. Je länger die Tilt-Linie, desto größer ist der Winkel.

Hinweis: Die Geschwindigkeit der verlaufenden Farbe ist vom Neigungswinkel der Leinwand, der Wassermenge sowie der Farbmenge der Malerei abhängig.

☰ Tilt Panel Menu / Kippen-Fenster-Menü:

- **Lock tilt to canvas / Kippen der Leinwand sperren** - Kippen sperren, um ihre Richtung beim Drehen der Leinwand zu behalten.
- **Use accelerometer / Akzelerometer verwenden** - Verwenden Sie das Akzelerometer und beeinflussen Sie die Neigung der Leinwand und Farbläufe durch die Neigung des Tablets. Sie können die Akzelerometerempfindlichkeit in Einstellungen -> Werkzeuge einstellen.
- **Center accelerometer / Akzelerometer zentrieren** - Akzelerometer zentrieren, um 0° einzustellen.
- **Close / Schließen** - Kippen-Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Color Panel / Farben-Fenster



Sie können Ihre Malfarbe im Farbfenster wählen:
Actual Color / Aktuelle Farbe - Die aktuelle Farbe wählen.

Color Palette / Farbpalette - Sie können die Malfarbe von der Farbpalette wählen oder durch Eingabe der exakten numerischen Parameter der gewünschten Farbe.

Sie können zwischen HSL und RGB Farbmodell wechseln:

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

L - Helligkeit (0 - 255)

oder

R - Rot (0-255)

G - Grün (0-255)

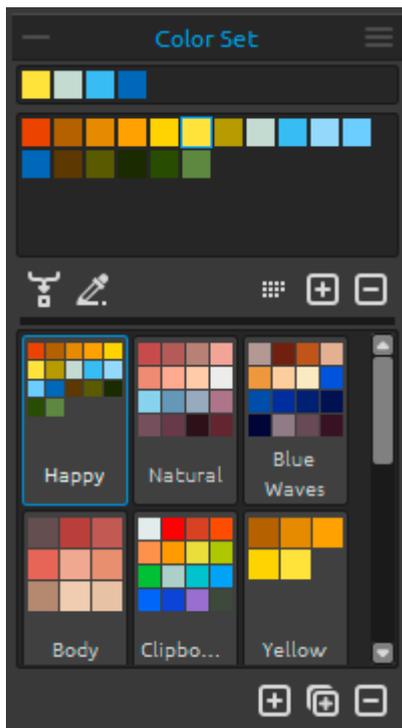
B - Blau (0-255)

Hinweis: RGB ist ein geräteabhängiges Farbmodell - unterschiedliche Geräte / Monitore können gegebene RGB Werte unterschiedlich darstellen.

☰ **Color Panel Menu / Farben-Fenster-Menü** - Sie können zwischen Farbkreis und **quadratischer** Farbpalette umschalten, **Schieberegler** anzeigen oder ausblenden, zwischen **HSL** und **RGB** Farbmodell wechseln oder Farben-Fenster **schließen**. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

TIPP: Sie können benutzerdefinierte Tastenkürzel für das Erhöhen / Verringern des Farbtons, der Sättigung und der Helligkeit aus dem Voreinstellungen-Fenster festlegen. Es ist auch möglich, die Empfindlichkeit der Einstellung einzustellen.

Color Set Panel / Farbpalette-Fenster



Sie können Ihre Pinselfarbe auch im Farbpalette-Fenster wählen.

Set of last used colors / Satz der zuletzt verwendeten Farben - Sie können Ihre eigenen benutzerdefinierten Farben erstellen durch Aufnehmen und Klicken auf die Farbe in der Farbpalette. Die zuletzt verwendete Farbe wird zuerst angeordnet.

Color Set / Farbpalette - Standardsatz von verwendeten Farben. Sie können benutzerdefinierte Farben hinzufügen - diese werden für zukünftige Malprojekte gespeichert, auch wenn das Programm geschlossen wird.

 **Mix Color / Farbe mischen** - Wählen Sie den "Mix Color" Button oder drücken Sie die "X"-Taste auf Ihrer Tastatur, um die aufgenommene Farbe mit der vorherigen zu mischen. Sie können Farben mischen von der Farbauswahl, Farbpalette oder Leinwand.

Beispiel: Wenn Sie Ihre rote Farbe in einem stärkeren Orange-Ton haben möchten, klicken Sie auf das orange Farbfeld oder einen orangen Farbpixel auf der Leinwand - das Spektrum wird sich zu einer rot-orangen Färbung verändern. Je mehr Sie auf die orange Farbe klicken, desto oranger wird der Farbton.

 **Use Color Tracing / Farben nachzeichnen** - Falls ausgewählt, wird eine Farbe automatisch von der Referenzebene ("Tracing Layer") übernommen. Eine aktive Ebene kann als "Tracing Layer" gesetzt werden in Menü -> Layer -> Tracing Layer (ein kleines T erscheint in der Ebenenvorschau). Diese Ebene dient als Vorlage für Formen und Farben während des Malens.

 **Order by Hue / Anordnen nach Farbton** - Sortiert Farben gemäß ihres Farbtons. Falls deaktiviert, wird die zuletzt hinzugefügte Farbe zuerst angeordnet.

 Hinzufügen und Entfernen von markierten Farben zum Farbset.

Custom Color Sets / Benutzer-definierte Farbpaletten - Erstellen Sie Ihre eigenen Farbpaletten. Klicken Sie auf das Button , um die neue Farbpalette hinzuzufügen,  um der ausgewählten Farbpalette zu duplizieren oder  der ausgewählten Farbpalette zu entfernen.

Sie können die **Reihenfolge** der Farbpalette per Drag & Drop **ändern** oder die ausgewählte Farbpalette durch Doppelklick **umbenennen**.

☰ Color Set Panel Menu / Farbpalette-Fenster-Menü

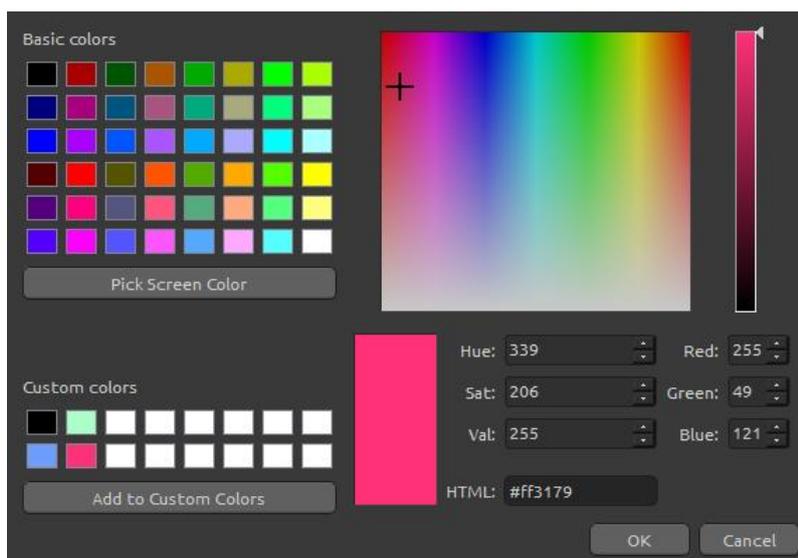
- **Show color names / Farbnamen anzeigen** - Die namen den Farben anzeigen. Sie können die ausgewählte Farbe durch Doppelklick umbenennen.

- **Create color set from image / Farbpalette aus Bild erstellen** - Die Farbpalette aus irgendeinem Bild erstellen. Neue Farbpalette mit max. 16 Farben wird erstellt.

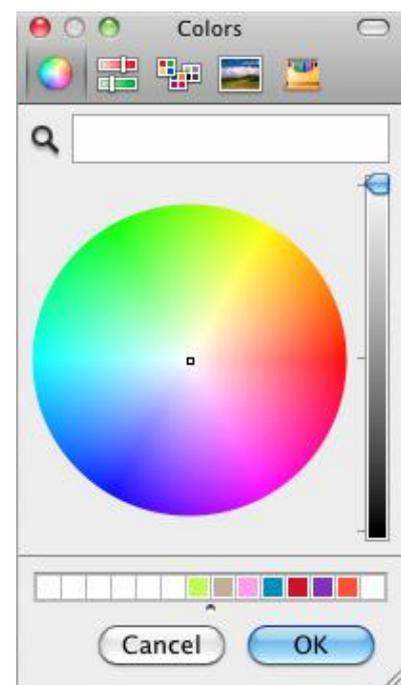
- **Close / Schließen** - Farbpalette-Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

System Color Palette / Systemfarbpalette

Nachdem Sie auf die Primärfarbe in der linken oberen Ecke geklickt haben, erscheint ein neues Farbwahlfenster mit der Systemfarbpalette. Diese Palette unterscheidet sich bzw. verhält sich unterschiedlich in Mac OS und Windows:



System Color Palette on Windows



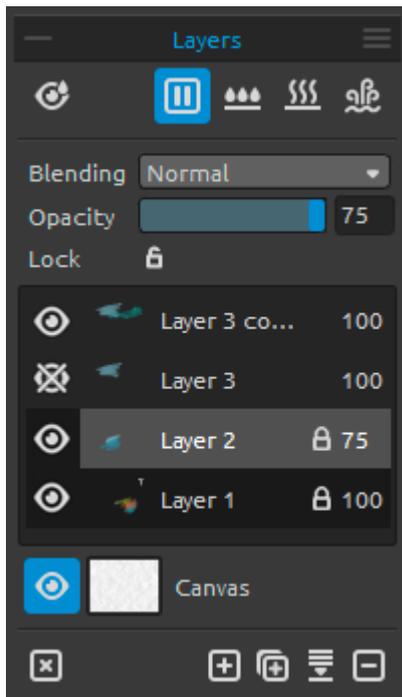
System Color Palette on Mac OS

Für Windows Anwender:

Sie können jede Farbe auf Ihrem Bildschirm auswählen durch Klick auf den "Pick Screen Color" Button. Wenn Sie die Maus über Ihren Bildschirm bewegen, sehen Sie die HSV, RGB und HTML Parameter einer Farbe.

Die 'Custom colors' Option in der Systemfarbpalette zu verwenden ist nicht notwendig. Wenn Sie eine Farbe speichern möchten, empfehlen wir den 'Add' Button direkt im Farbfenster.

Layers Panel / Ebenen-Fenster



 **Show Wet / Nässe zeigen** - Zeigt die nassen Bereiche der aktuellen Ebene.

 **Wet the Layer / Ebene befeuchten** - Befeuchtet die aktuelle Ebene.

 **Dry the Layer / Ebene trocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, die Leinwand ist nicht nass.

 **Fast Dry / Schnelltrocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, das Wasser wird aus der Malerei entfernt, aber die Leinwand bleibt feucht.

Hinweis: Wenn Sie die Ebenen wechseln, wird die aktuelle Ebene schnell getrocknet (Wasser wird entfernt, aber Leinwand bleibt feucht). Danach wird die neue Ebene ausgewählt.

Blending / Fülloptionen - 23 Modi: Normal, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Subtract, Hue, Saturation, Color und Luminosity.

Opacity / Deckkraft - Bestimmt die Deckkraft der Ebene (0-100).

 **Lock Layer / Ebene sperren** - Sperrt die ausgewählte Ebene oder Ebenen, um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Die Referenzebene ("Tracing Layer") wird standardmäßig gesperrt.

 **Eye / Auge** - Zeigt oder blendet die Ebene aus (neben dem Ebenen-Icon).

Letter T in a Layers preview / Buchstabe T in einer Ebenenvorschau - Dieser Buchstabe markiert eine Referenzebene ("Tracing Layer") - Wählen Sie eine Ebene in der Ebenenvorschau und setzen Sie diese als Referenzebene im Menü -> Ebene -> Mustervorlage. Diese Ebene dient als Mustervorlage für Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

Canvas / Leinwand - Sie können aus 10 Leinwandtexturen und 15 Leinwandfarben wählen. Sie können die Sichtbarkeit der Leinwandtextur kontrollieren durch Verwendung des Schiebereglers **Texture visibility / Struktursichtbarkeit** im 'Leinwand wählen'- Fenster. Hier können Sie auch die Farbe der Leinwand auswählen.

Sie können die Strukturgröße durch den **Struktursichtbarkeit**-Schieberegler (50-400%) im Leinwand wählen-Fenster einstellen.

TIPP: Klicken Sie auf das Auge  neben dem Papier-Icon, um die Leinwandtextur anzuzeigen oder auszublenden. Wenn die Leinwandstruktur versteckt ist, können Sie Ihre Malerei mit transparentem Hintergrund speichern.

Mehr Informationen zu den Papiertexturen finden Sie im Kapitel Art Canvases / Kunstleinwände.

 **Clear Layer / Ebene leeren** - Ebeneninhalte leeren (Shortcut *Del/Entf*).

 **New Layer / Neue Ebene** - Neue Ebene hinzufügen.

 **Duplicate Layer / Ebene duplizieren** - Dupliziert eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

 **Merge Layers / Ebene reduzieren** - Verbindet mehrere Ebenen zu einer einzigen Ebene. Ist nur eine Ebene ausgewählt, verbindet sich diese automatisch mit der darunterliegenden Ebene.

 **Remove Layer / Ebene entfernen** - Entfernt eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

TIPP: Ziehen Sie die ausgewählte Ebene über diese Buttons, um ihre Funktionen auf dieser Ebene auszuführen.

Sie können eine Ebene durch Doppelklick darauf in der Ebenenliste **umbenennen**.

Sie können die Ebenen durch Drag & Drop in die gewünschte Reihenfolge **verschieben**.

 **Layers Panel Menu / Ebenen-Fenster-Menü** - Sie können die **Mustervorlage** wählen oder das Fenster **schließen**. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

The Menu Bar / Menüleiste

File / Datei - Enthält Elemente im Zusammenhang mit Laden, Speichern, Exportieren und Veröffentlichen Ihrer Bilder.

Edit / Bearbeiten - Enthält Elemente im Zusammenhang mit Editieren des Malprozesses und der Leinwand.

Layer / Ebenen - Enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ebenen.

View / Ansicht - Enthält Elemente im Zusammenhang mit dem Ansichtsfenster.

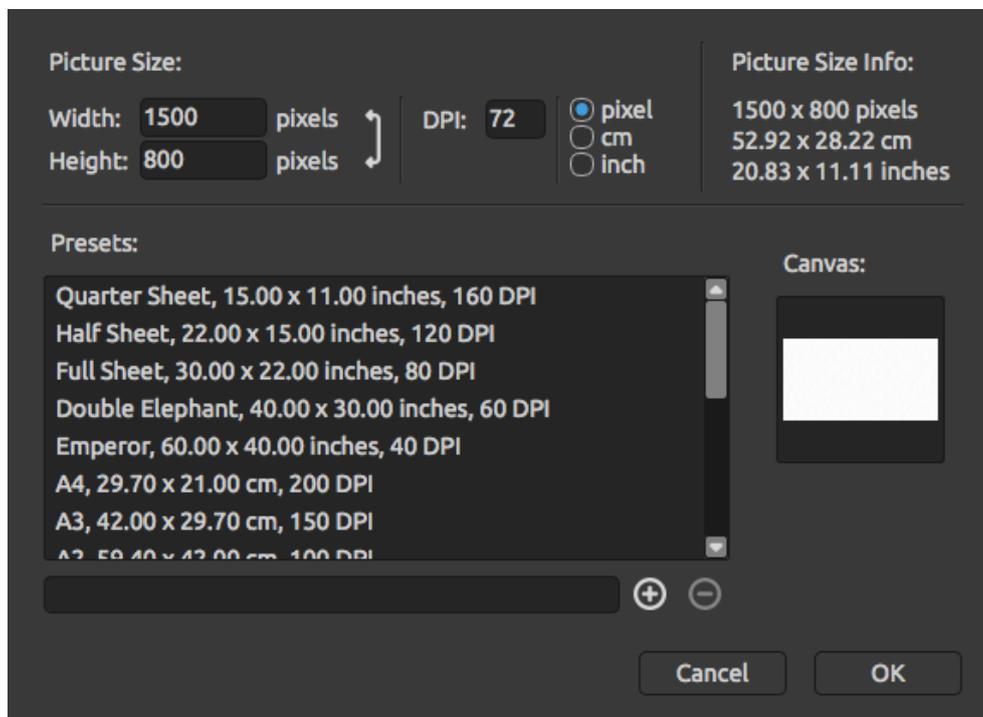
Window / Fenster - Enthält Elemente im Zusammenhang mit der Benutzeroberfläche.

Help / Hilfe - Enthält Elemente für die Anwendungshilfe und Programmupdates auf der Webseite.

File Menu / Datei-Menü

Das Dateimenü enthält Elemente in Bezug auf Ihr Gemälde. Die Funktionen sind wie folgt:

New... / Neu... - Öffnet Dialog zum Erzeugen eines neuen Bildes mit neuen Einstellungen. Sie können Breite und Höhe des neuen Bildes in Pixel, Zentimeter oder Inches bestimmen, die Papierstruktur, deren Sichtbarkeit und Farbe (mehr zu Leinwände im Kapitel Art Canvases / Kunstleinwände) sowie die DPI festlegen:



Sie können auch aus einer Vielzahl vorgegebener Papiergrößen auswählen oder Vorgaben hinzufügen / entfernen durch Klick auf die  /  Schaltflächen.

Nach Klick auf das Papier-Icon öffnet sich ein neues Fenster mit einer Auswahl an voreingestellten Kunstleinwänden.

Je nach gewählter DPI werden die Bildgrößen automatisch in Zentimeter und Inches berechnet.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass höhere Auflösungen für Ihr Bild die PC Geschwindigkeit verlangsamen können, insb. wenn Sie viel Wasser beim Malen verwenden.

Open... / Öffnen... - Öffnet Dialog zum Öffnen eines Bildes von der Festplatte.

Open Recent / Zuletzt geöffnet - Eine der zuletzt gespeicherten Kunstwerke öffnen.

Save / Speichern - Speichert das aktuelle Bild. Wurde das Bild noch nicht gespeichert, wird nach einem Namen gefragt.

Save As... / Speichern unter... - Speichert das aktuelle Bild mit neuem Dateinamen in .reb, .png, .jpg, .bmp oder .tif Datei Format.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Beim erstmaligen iterativem Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Import... / Importieren... - Importiert Bilder in .png, .jpg, .bmp und .tif Format als neue Ebene.

Publish... / Veröffentlichen... - Veröffentlichen Sie Ihre Malerei zur Rebelle Galerie. Geben Sie den Namen des Gemäldes ein; schreiben Sie die Beschreibung und Stichwörter nach Belieben .

Publish preferences... / Voreinstellungen veröffentlichen... - Ein Untermenü enthält Galerie-Einstellungen.

Preferences... / Voreinstellungen... - Setzt General, Werkzeuge, Palette und Tastatur Voreinstellungen. Mehr Informationen finden Sie im Kapitel Preferences / Voreinstellungen weiter unten stehend in diesem Manual.

Quit / Beenden - Schließt das Programm (*nur in Windows*).

*TIPP: Sie können Bilder auch per **Drag & Drop** aus anderen Programmen, Dateimanagern oder Internetbrowsern direkt in Rebelle ziehen, soweit die Programme dies erlauben.*

Mehr Informationen zum Erstellen, Laden und Speichern Ihrer Bilder finden Sie im Kapitel Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern weiter unten stehend in diesem Manual.

Edit Menu / Bearbeiten-Menü

Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen. Die maximale Anzahl an Rückgängig-Schritten beträgt entweder 30 oder je nach Speichergröße des Computers.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

Layer Menu / Ebenen-Menü

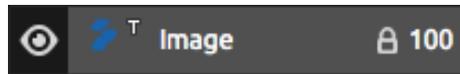
New Layer / Neue Ebene - Neue Ebene hinzufügen.

Duplicate Layer / Ebene duplizieren - Eine oder mehrere ausgewählte Ebenen duplizieren.

Merge Layers / Ebenen reduzieren - Ebenen in eine Ebene reduzieren.

Remove Layer / Ebene löschen - Löscht eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

Show Layer / Ebene anzeigen - Eine individuelle Ebene anzeigen oder verbergen.



Tracing Layer / Mustervorlage - Setzt eine aktive Ebene als Tracing Layer (ein kleines T in der Ebenenvorschau erscheint). Diese Ebene dient als Referenzebene für

Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

Use Color Tracing / Farben nachzeichnen - Wenn ausgewählt, wird eine Farbe automatisch von der Tracing Layer aufgenommen.

Transform Layer / Ebene transformieren - Aktive Ebene verschieben und skalieren.

Clear Layer / Ebene leeren - Ebeneninhalt leeren.

View Menu / Ansichtsmenü

Zoom In / Einzoomen - In das Bild reinzoomen (bis 800%).

Zoom Out / Auszoomen - Aus dem Bild herauszoomen (bis 5%).

Zoom 100% - Bestimmen Sie den Zoomwert. Klicken Sie auf den Button, um den Zoomwert auf 100% zu setzen.

Fit to Screen / An Bildschirm anpassen - Passt die Leinwand dem Bildschirm an.

Greyscale / Graustufen - Sehen Sie die Leinwand im Graustufen-Modus an.

Show Cursor / Cursor anzeigen - Lassen Sie den Mauszeiger anzeigen oder verbergen.

Stay on Top / Im Vordergrund bleiben - Die Applikation bleibt immer im Vordergrund vor anderen Anwendungen.

Enter Full Screen / Vollbild - Stellt auf volle Bildschirmgröße um (klicke *Esc*, um Vollbild zu beenden).

Window Menu / Fenster-Menü

Tools / Werkzeuge - Werkzeugfenster anzeigen oder verbergen.

Properties / Werkzeugeigenschaften - Eigenschaftenfenster anzeigen oder ausblenden.

Color / Farbfenster - Farbfenster anzeigen oder verbergen.

Color Set / Farbpalette - Farbpalettenfenster anzeigen oder verbergen.

Tilt / Kippen - Kippenfenster anzeigen oder verbergen.

Navigator - Navigationsfenster anzeigen oder ausblenden.

Layers / Ebenen - Ebenenfenster anzeigen oder verbergen.

Show Panels / Alle Werkzeugfenster anzeigen - Alle Werkzeugfenster anzeigen oder ausblenden, um eine größere Arbeitsfläche zum Malen zu erhalten.

Reset to Default / Standardwerte wiederherstellen - Die Benutzeroberfläche auf Standardwerte wiederherstellen.

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet dieses Hilfedokument (in Englisch).

Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback - wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben oder das Programm Ihnen gefällt. Sie können zwischen drei Feedback-Arten wählen:

Bravo - Wenn Sie uns mitteilen wollen, wie cool Rebelle ist? Dann...

Idea / Idee - Haben Sie Ideen für neue Features, die eine großartige Ergänzung für Rebelle wären? Dann...

Bug / Fehler - Haben Sie Probleme bei der Nutzung von Rebelle festgestellt? Dann...

... tragen Sie Ihre E-Mail-Adresse ein und schreiben uns eine Nachricht - wir lesen jede einzelne. 😊

Feedback type:

Bravo Idea Bug

Email:

email@email.com

Message:

Cancel Send

Rebelle Website - Link zur Website: rebelle.escapemotions.com

Intro Tutorial / Einführung - Zeigt das Einführungstutorial, das Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen führt.

About Rebelle / Über Rebelle - Grundlegende Information zu Rebelle, Copyright und Dank-sagungen.

Show Library Folder / 'Library'-Ordner zeigen - Zeigt Ordner an, in denen Pinsel, Daten, Dokumente und Papiere gespeichert sind.

Check for updates... / Auf Updates prüfen - Dieser Button ist sichtbar, sobald neue Updates zur Verfügung stehen.

Preferences / Voreinstellungen

Preferences / Voreinstellungen setzen General, Werkzeuge, Palette und Tastatur Voreinstellungen:

- General / Generell

- Startup Screen / Startbildschirm - Öffnet den Neues Kunstwerk-Dialog bei Programmstart. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass sich der Neues Kunstwerk-Dialog bei jedem Programmstart öffnet.
- Tablet Options / Tabletoptionen - Wählen Sie aus, ob Ihr Tablet die Maus- oder Stiftposition und das Wacom-Gerät (WinTab) oder das Microsoft Ink-Gerät verwenden soll. Bitte starten Sie Rebelle neu, um die Tabletoptionen zu ändern.
 - Multitouch-Gesten in Rebelle aktivieren / deaktivieren.
- Interface / Programmoberfläche skalieren - Verändert die Größe der Programmdarstellung (90-200%).
- Canvas - Zoom at cursor / Leinwand - Zoom am Cursor. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie vom Cursor aus zoomen möchten, nicht von der Mitte der Leinwand.
- Jpeg compression / Kompression - Bestimmt die Qualität der JPEG-Datei.
- Edit Box Sensitivity / Empfindlichkeit des Bearbeitungsfelds - Legen Sie die Empfindlichkeit der Spinbox-Bearbeitung für Maus oder Tablet fest (1-100).
- Language / Sprache - Hier können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche wählen. Wählen Sie aus, ob die Sprachen automatisch aktualisiert werden sollen oder nicht.

- Tools / Werkzeuge

- Brushes / Pinsel - Aktiviert den zuletzt verwendeten Pinsel, nachdem eine Farbe aus der Palette ausgewählt wurde. Wählen Sie diese Option, wenn Sie den zuletzt genutzten Pinsel automatisch auswählen möchten nach Farbauswahl im Palettenfenster.
 - Show wet layer when using Water or Dry tool / Nässe Ebene zeigen, wenn 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge im Nutzung sind - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge automatisch Nässe zeigen-Modus aktivieren möchten.
- Lazy Mouse - Die Stärke des Lazy Mouses einstellen (0-10). Die höhere Zahl auf Lazy Mouse-Schieberegler, die glatter Linien, die Sie zeichnen können.
- Accelerometer / Akzelerometer - Stellen Sie die Empfindlichkeit des Akzelerometers ein (1-10).

- Palette

- Tracing Color Sample Size / Größe des Farbe-Nachzeichnen-Tools. Wählen Sie die durchschnittliche Mustergröße des Farbnachzeichnens (1 Pixel, 3x3 Pixels, 5x5 Pixel).
- Mix Color / Farbe mischen - Bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Farbmischens. Die Sensitivität beeinflusst die Anzahl der Schritte zwischen zwei gemischten Farben. Ist die Sensitivität niedrig, werden weniger Schritte (Klicks) für gemischte Farben benötigt. Ist die Sensitivität hoch, werden mehr Klicks benötigt, um die zweite gemischte Farbe zu erhalten.
- Adjust color with keyboard shortcut / Farbe mit Tastenkombination einstellen - Stellen Sie die Empfindlichkeit für die Farbeinstellung ein. Die Empfindlichkeit beeinflusst den Abstand

zwischen zwei Farben. Wenn die Empfindlichkeit hoch ist, wird der Abstand zwischen zwei Farben auf der Farbpalette kleiner.

- Keyboard / Tastatur

Hier können Sie eigene Tastaturkürzel (Shortcuts) festlegen. Klicken Sie auf "Wiederherstellen", um den aktuellen Shortcut zurückzusetzen. Klicken Sie auf "Alles wiederherstellen", um alle Shortcuts zurückzusetzen.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

Starting Painting / Der Malbeginn

Workflow Options / Optionen

Beginnen Sie ein neues Gemälde mit leerer Leinwand

1. Klicken Sie Datei-> Neu... und ein neues Fenster erscheint.
2. Bestimmen Sie Breite und Höhe, Papiertextur und DPI des Bildes
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Beginnen Sie mit einem Foto oder Bildvorlage

1. Klicken Sie Datei-> Öffnen... und wählen Sie Ihr Referenzbild.
2. Klicken Sie Ebene-> Ebene hinzufügen, um eine neue Ebene über das Referenzbild zu legen.
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Sie können eine Skizze einscannen oder aus anderen Programmen importieren im .png, .jpg, .bmp und .tif Format durch Klicken auf Menü -> File -> Import....

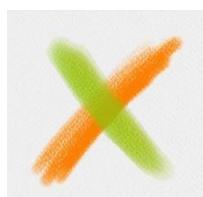
Auch können Sie ein Bild durch **Drag & Drop** aus anderen Anwendungen oder Internetbrowsern direkt nach Rebelle ziehen als neue Ebene.

Working with Water / Arbeiten mit Wasser

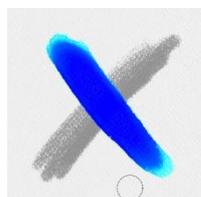
Wenn Sie mit einem nassen Medium malen (Aquarell-, Acrylfarben und Tusche/Feder), können Sie die zu verwendende Wassermenge bestimmen. Je mehr Wasser, desto schneller verteilt sich die Farbe auf der Ebene, und feuchte Farbaufträge vermischen sich.

Nicht nur die Farben können nass sein, mit dem **'Wet the Layer'** Button  im Ebenenfenster (Layers Panel) können Sie die gesamte Ebene befeuchten. Wie die Farben sich vermischen und trocknen, ist abhängig von der Wassermenge und Feuchtigkeit des Papiers darunter.

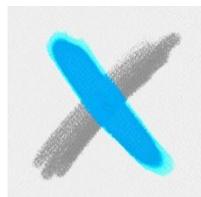
Um zu erkennen, ob und wo eine Malerei nass ist, klicken Sie auf den **'Show Wet'** Button . Eine helle blaue Farbe zeigt die Nässe von Papier und Farben - je mehr Wasser verwendet wurde, desto dunkler wird die blaue Farbe angezeigt.



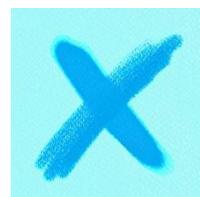
Color Layer



Show Wet



Fast Dry



Wet the Layer



Dry the Layer

Um Ihren Malprozess zu beschleunigen, haben wir zwei Funktionen implementiert:

Der **'Dry the layer'**  Button trocknet die aktive Ebene komplett mit all ihren Inhalten - Malerei, Papier und verwendetes Wasser.

Sie können den **'Fast Dry'** Button  verwenden, wenn Sie Wasser von der aktiven Ebene entfernen möchten, aber das Papier nass behalten mögen.

TIPP: Pausieren Sie die Flüssigkeitssimulation jederzeit während des Malens durch Klick auf Diffusion pausieren-Button im Ebenen-Fenster:  / . Wenn die Diffusion pausiert wird, wird der Button hervorgehoben.

Sie können verschiedene Maltechniken verwenden, um unterschiedliche Effekte zu erreichen. Auf dem folgenden Bild können Sie sehen, wie die unterschiedlichen Kombinationen miteinander interagieren. Je nasser Papier und Farben sind, desto mehr verlaufen die Farben. Trockene Malwerkzeuge (Pastellkreiden, Filzstifte / Marker und Airbrush) jedoch verteilen sich nicht auf feuchten Farben, sie verteilen sich je nachdem wie nass Ihr Gemälde ist.



Wenn Sie mehr über Aquarell-/Wasserfarbentechniken lernen möchten, empfehlen wir unsere Tutorials auf [YouTube](#).

Tracing Option / Nachzeichnen-Option

Rebelle ermöglicht Ihnen, das Gemälde durch Nachzeichnen von Farben aus einem ausgewählten Bild zu erstellen. Sie können Bilder durch Drag & Drop direkt von anderen Quellen einfügen - Ordner, Browser oder Websites - und diese öffnen sich als neue Ebenen in Rebelle. Durch die Nachzeichnen-Option können Sie bestehende Bilder auf eigene Art neu erstellen.

Wenn Sie Color Tracing / Farben nachzeichnen verwenden, wird die Farbe je Strich angewendet. Dies bedeutet, dass bei jedem Pinselstrich das Farbpigment des ersten Klicks aufgenommen und weiter verwendet wird, bis Sie einen neuen Klick ausführen. Rebelle verfolgt nicht alle Farben einer Referenzebene während eines einzelnen Strichs.

Nachzeichnen eines bestehenden oder importierten Bildes:

1. Klicken Sie auf Menü -> Datei -> Importieren..., um den Import-Dialog zu öffnen. Das Bild wird als neue Ebene importiert. Sie können Bilder auch per Drag & Drop direkt aus Ordnern oder Browsern importieren.
2. Selektieren Sie diese Ebene durch Klick auf Menü -> Ebene -> Mustervorlage. Die Ebene wird als Referenzebene markiert (ein kleines T erscheint in der Ebenenvorschau). Diese Ebene ist die Mustervorlage für Formen und Farben, während Sie malen.
3. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu durch Klick auf Menü -> Ebene -> Farben nachzeichnen oder klicken Sie auf den Button in der Farbpalette.
4. Nun können Sie Farben Ihrer Bildvorlage in die aktive Ebene übertragen.

Wenn Color Tracing nicht ausgewählt ist, können Sie mit anderen Farben malen.

Deaktivieren Sie Tracing Layer im Menü -> Ebene -> Mustervorlage.

Die Tracing Layer ist standardmäßig gesperrt, um die Mustervorlage vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Sie können die Ebene durch Klick auf den "Sperr"-Button entsperren.

Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung

Die Multitouch-Unterstützung ist verfügbar für Windows und Mac OS und bietet erweiterte Unterstützung für Tablets mit Touch und Multitouch-Displays. Sie können das Ansichtsfenster oder einzelne Ebenen schwenken, drehen und zoomen. Dies ermöglicht eine nahtlose und reaktionsfähige Positionierung und Navigation der Leinwand.



Verwenden Sie *zwei Finger* um die Leinwand zur gleichen Zeit zu **drehen und bewegen**. Machen Sie die kreisförmige Bewegung während sie gleichzeitig über das Tablett wischen. Dabei können Sie

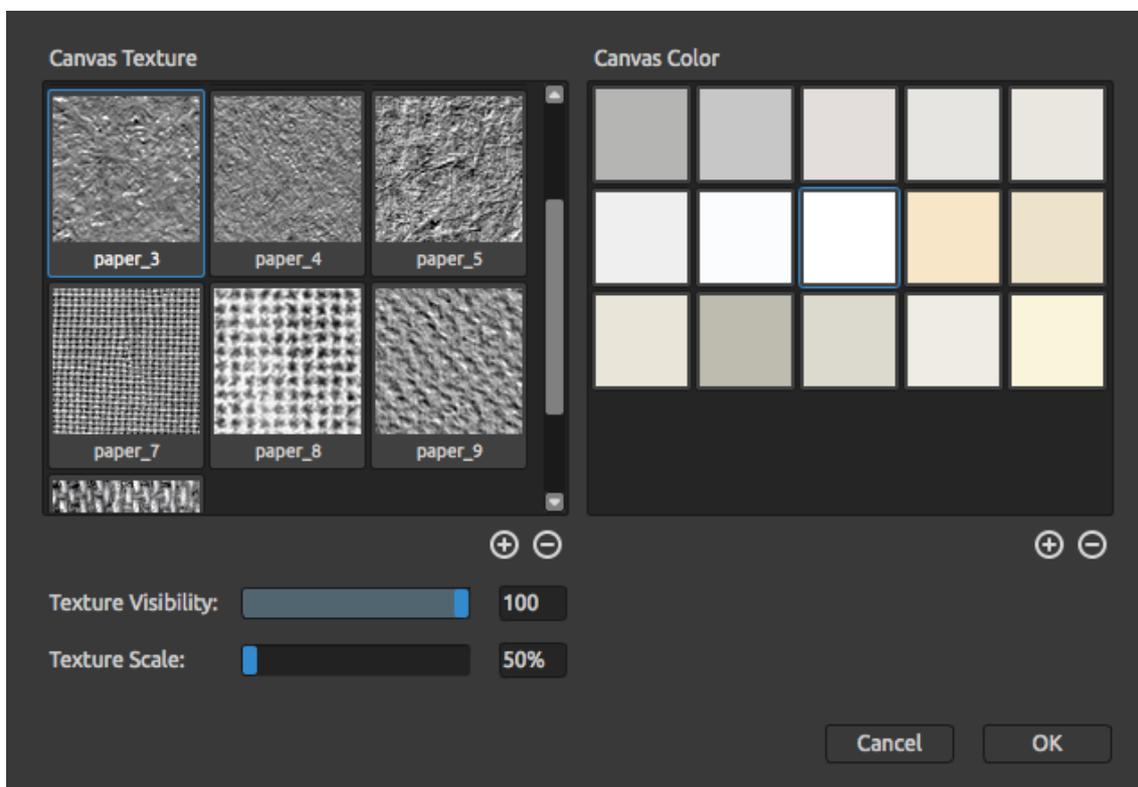
das Ansichtsfenster **zoomen**, indem Sie die Finger zusammenklemmen oder auseinander ziehen.



Verwenden Sie *einen Finger*, um das **Vermischen**-Werkzeug standardmäßig zu verwenden. Sie können es als irgendeines Werkzeug (oder Leinwand bewegen) einstellen (Voreinstellungen -> Tastatur -> Werkzeuge (hold) und stellen Sie es wie 'Touch' ein).

Art Canvases / Kunstleinwände

Es stehen 10 Leinwandstrukturen und 15 Farben für jede Leinwandstruktur im 'Leinwand wählen'-Fenster zur Auswahl.



⊕ / ⊖ - Hinzufügen oder Entfernen von Leinwandstruktur im **Leinwandstruktur** - Fenster.

⊕ / ⊖ - Hinzufügen oder Entfernen von Leinwandfarben im **Leinwandfarbe** - Fenster.

Sie können die Sichtbarkeit der Leinwandstruktur durch Verschieben der **Struktursichtbarkeit** - Schieberegler kontrollieren. Sie können die Struktur durch Verschieben des **Strukturgröße**-Schieberegler skalieren.

Bitte berücksichtigen Sie, dass die Papierstruktur sich auf das Verhalten von Pinseln und Werkzeuge während des Malens, Mischens, Radierens oder anderen Tools auswirkt.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

Hinweis: Die Papiertexturen sind zugänglich via Menü "Hilfe" -> "Data"-Ordner zeigen... ", wo Sie beliebige randlose Papiertexturen in den "Papers" Ordner einfügen können. Das Programm muss dann neu gestartet werden, um die neuen Papiere zu laden.

Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern

Creating a New Painting / Neues Bild erstellen

Um ein neues Bild zu erstellen, wählen Sie die **Neu...** Option im File Menü, worauf sich ein Fenster **Neues Kunstwerk** öffnet. In diesem Fenster können Sie die Größe Ihres neuen Gemäldes sowie Einstellungen der Leinwand eingeben, auf der Sie malen möchten. Im Bereich "Bildgröße" können Sie die Bildruckinformationen, wie Höhe, Breite und DPI überprüfen.

Durch Klick auf das **Leinwand Icon** können Sie Farbe und Textur der Leinwand auswählen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um ein neues Bild zu kreieren oder **Cancel / Abbrechen**, um abzubrechen.

Opening a Painting / Bild öffnen

Um ein Bild zu öffnen, wählen Sie die **Öffnen...** Option im File Menü. Im sich neu öffnenden Fenster können Sie Bilder oder zuvor in Rebelle gespeicherte Werke im .reb, .png, .jpg, .bmp und .tif Dateiformat als neues Projekt öffnen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu öffnen oder **Cancel / Abbrechen**, um abzubrechen.

Um ein zuletzt gespeichertes Gemälde zu öffnen, wählen Sie die **Zuletzt geöffnet** Option im File Menü. Diese Option lässt Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke in .reb, .png, .jpg, .bmp and .tif Dateiformaten auswählen.

Saving a Painting / Bild speichern

Um Ihr Kunstwerk zu speichern, nutzen Sie die **Save.../Speichern...** Option im File Menü. Das native Format ist ein **REB Dateiformat**, das alle Informationen der Malerei und der Ebenen enthält. Verwenden Sie dieses Format, wenn Sie das Malen später fortsetzen möchten. Wir empfehlen, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, insb. wenn Sie sich mit der neuen Software vertraut machen.

Wenn Sie Ihr Gemälde mit spezifischen Einstellungen speichern möchten oder in einem Format, das mit anderen Anwendungen geöffnet werden kann, wählen Sie die **Save As.../Speichern unter...** Option im File Menü. Dies erlaubt Ihnen, Ihr Bild als PNG, TIF, BMP

oder JPG Datei abzuspeichern. Sie müssen die Ebenen nicht zusammenführen, um eine Kopie Ihres Gemäldes zum Drucken oder zum Veröffentlichen im Internet zu erstellen.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nur REB Dateien alle Malereiinformationen enthalten. PNG, TIF und BMP Dateien speichern nur Farb- und Transparenzinformationen. JPG Dateien speichern keine Transparenz.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu speichern oder auf **Cancel / Abbrechen**, um abzuberechnen.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Beim erstmaligen iterativem Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Closing Application / Programm schließen

Wenn Sie die Anwendung schließen möchten, können Sie je nach Betriebssystem folgende Optionen wählen:

Windows user

- Klick auf File Menü -> Beenden oder
- Klick auf Close Button im Programmfenster rechts oben oder
- verwenden Sie den Shortcut Ctrl+W or Alt+F4

Mac OS user

- Klick auf das Rebelle Menü-> Beenden oder
- Klick auf Quit Button im Programmfenster links oben oder
- verwenden Sie den Shortcut Cmd-Q in Mac OS

Hinweis: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Bild VOR dem Programmschließen zu speichern.

Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie

Galerie-Konto erzeugen

Um eigene Werke zu veröffentlichen, ist ein eigenes Konto erforderlich. Anbei die Beschreibung zweier Vorgehensweisen:

Aus Rebelle heraus:

Konto über den Menüpunkt **Datei -> Voreinstellungen veröffentlichen...** erzeugen. Geben Sie Ihren Namen, E-Mail ("Your ID") und Passwort ein. Optional ist die Angabe der eigenen Webseite.

Auf der Webseite:

Auf der Gallery Webseite loggen Sie sich über **login -> Create Account** ein und geben Ihre "Your ID" (Ihre E-Mail-Adresse) an. Sie erhalten per E-Mail ein Passwort zugeschickt.

Hinweis: "Your ID" wird im Programmmenu **Hilfe -> Über Rebelle** angezeigt. Sollte "Your ID" nicht existieren, geben Sie Ihre aktuelle E-Mail-Adresse ein.

Veröffentlichen eigener Werke

Um ein eigenes Werk in der Galerie zu veröffentlichen, nutzen Sie den Menüpunkt **Datei -> Veröffentlichen....** Geben Sie Ihrem Werk einen Namen (*Artwork Name*), eine Beschreibung (*Description*) und Stichwörter (*Tags*). Durch das Klicken des **Publish** Buttons wird Ihr Bild auf der Gallery Webseite (www.escapemotions.com/gallery) veröffentlicht. Die Bilder dort können auch nachträglich weiter bearbeitet werden.

Galerieprofil und Bilder bearbeiten

Falls Sie schon ein Konto erzeugt haben, gehen Sie auf die Gallery website, loggen Sie sich über **login** ein und geben "Your ID" und *Password* an.

Im Bereich **Edit Pictures** können u. a. Namen, Beschreibungen und Stichwörter bearbeitet werden.

Im Bereich **My Profile** kann das Passwort geändert werden.

Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel

gültig für deutsche und österreichische Tastaturen

	Windows	Mac OS
New... / Neu	Ctrl-N	Cmd-N
Open... / Öffnen	Ctrl-O	Cmd-O
Save / Speichern	Ctrl-S	Cmd-S
Save As... / Speichern unter	Ctrl-Shift-S	Cmd-Shift-S
Iterative Save / Schrittweises Speichern	Ctrl-Alt-S	Cmd-Alt-S
Import... / Importieren	Ctrl-Shift-O	Cmd-Shift-O
Preferences / Einstellungen	Ctrl-,	Cmd-,
Quit / Beenden	Ctrl-W	Cmd-Q
Undo / Rückgängig	Ctrl-Z	Cmd-Z
Redo / Wiederholen	Ctrl-Shift-Z	Cmd-Shift-Z
Brushes / Pinsel	B	B
Eraser / Radiergummi	E	E
Blend / Vermischen	N	N
Smudge / Verwischen	S	S
Water / Wasser	W	W
Dry / Trocknen	D	D
Blow / Blasen	Shift oder O	Shift oder O
Pick a color / Farbwähler	Alt oder I	Alt oder I
Transform Layer / Transformieren	T oder Ctrl-T	T oder Cmd-T
Lock proportions at scale / Proportionen während Skalierung sperren		Shift
Scale around center / um Mittelpunkt skalieren		Alt
Lock rotation at 45 degrees / Drehung um 45° sperren		Shift
Mix / Mischen	X	X
Show Wet / Nässe zeigen	H	H
Fast Dry / Schnelltrocknen	F	F
Paint / Malen	B	B
Increase Brush Size / Pinselspitze vergrößern	Alt Gr +]]
Decrease Brush Size / Pinselspitze verkleinern	Alt Gr + [[
Move Layers Up / Ebenen nach oben verschieben	Ctrl + [Cmd + [
Move Layers Down / Ebenen nach unten verschieben	Ctrl +]	Cmd +]
Select Prev Layer / Vorherige Ebene auswählen	Alt + [Alt + [
Select Next Layer / Nächste Ebene auswählen	Alt +]	Alt +]
Clear Layer Content / Ebene leeren	Del / Entf	Del
Increase Value +1 / Wert um 1 vergrößern	Up / Auf	Up
Decrease Value -1 / Wert um 1 verkleinern	Down / Abwärts	Down
Increase Value +10 / Wert um 10 vergrößern	Pg Up / Bild aufwärts	Pg Up
Decrease Value -10 / Wert um 10 verkleinern	Pg Down / Bild abwärts	Pg Down

Rotate Canvas/ Leinwand drehen	R	R
Move a Canvas / Leinwand verschieben	Maus Rechtsklick halten o. Leertaste + Maus Rechtsklick	
Show Hide All Panels / Alle Werkzeugfenster anzeigen ausblenden		Tab
Zoom In / Einzoomen	+ / Ctrl - +	+ / Cmd - +
Zoom Out / Auszoomen	- / Ctrl - -	- / Cmd - -
Zoom 100%	0 / Ctrl - 0	0 / Cmd - 0
Fit to Screen / An Bildschirm anpassen	.	.
Greyscale / Graustufen	G	G
Zoom In Out / Ein- Auszoomen	Mausrad oder Alt + Mausrad	
Help / Hilfe	F1	Cmd + ?

Hinweis: Sie können eigene Tastaturkürzel festlegen im File Menü -> Voreinstellungen-> Tastatur

Copyright & Danksagungen

Rebelle © 2016 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Veronika Klimeková, Andrea Vachová, Jaroslav Kaša

Unser besonderer Dank geht an:

Alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen oder Rebelle zu finalisieren geholfen haben, insbesondere Keith Alford, Nigel Brewster, Harvey Bunda, Kris Cooper, Jeanne Corbeil, Sylvia van Dervis, Rana Dias, Matúš Fedorko, Daniel Innes, Vladimír J., Umin Kang, Jim Kanter, Iulia Khestanova, Suawek Kolakowski, John LaBrie, Tomáš Lancz, Francis McKeon, Michelle Parsley, Rastislav Piovarči, Corey Pollack, Elke Schnabel, Kristin Schuricht, Martina Sesterhenn, Tim Shelbourne, Gina Startup, Martin Surovček, Maťo Tondáš, Gregorii Trombo, Oliver Wetter and Blaze Wu.

Übersetzung: Elke Schnabel & Andrea Vachová

User Interface Icons / Benutzeroberfläche Icons: "Batch" by Adam Whitcroft

Used Libraries/ Bibliotheken:

Diese Applikation ist mit den folgenden Bibliotheken entwickelt worden:

Qt 5.4, LGPL license - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP, LGPL license - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP, Boost Software license - <http://www.cryptopp.com/>

ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>

AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>

MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Wir danken Gott für die vielen kreativen Ideen.

Rebelle End-User Software License Agreement

Copyright 2015-2017 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Rebelle software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

Users of the Rebelle may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

- a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.
- b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.
- c, Grant rights to any other person.
- d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.
- e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice.

Peter Blaskovic may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.